LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT

MENSILE - SETTEMBRE 2011

65

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

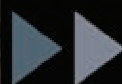
DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

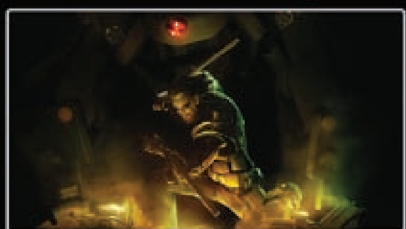
CLICCA QUI

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

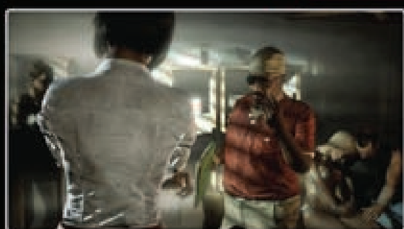
IN QUESTO NUMERO



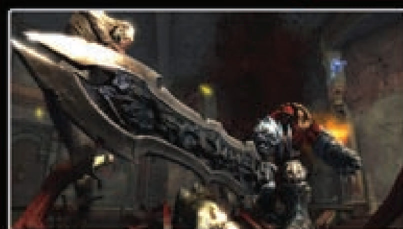
DEUS EX: U. R.



DEAD ISLAND



DARKSIDERS 2





SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

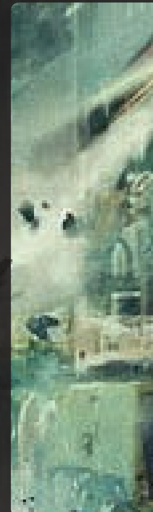
#EDITORIALE



Con la fine dell'estate arriva l'autunno: e il clima si scalda. Eh già, perché mentre la bella stagione lascia il passo a temperature più fredde, il mercato del **gaming** si avvicina al momento più importante dell'anno, quello compreso tra ottobre e novembre, in cui i maggiori publisher sono pronti a rilasciare i titoli di punta. Da **Batman: Arkham City** a **Rage**, senza dimenticare **Uncharted 3** e l'attesissimo **Skyrim**, la guerra per il **GOTY** sta per iniziare. E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO



TARGET NEWS



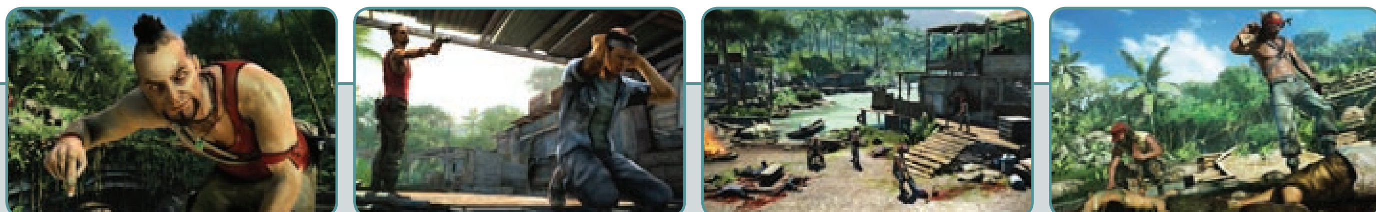


AL TOKYO GAME SHOW SONY SVELA DETTAGLI SULLA SUA NUOVA CONSOLE PORTATILE!

PS VITA: CONTO ALLA ROVESCIA

Il Tokyo Game Show ha ospitato l'attesa conferenza Sony, durante la quale sono stati svelati nuovi dettagli tecnici sulla **PS Vita**. Le specifiche riguardano la durata della batteria, che potrebbe raggiungere le cinque ore di autonomia in fase di gioco o di visualizzazione filmati, contro le nove in modalità musica / standby. La data di uscita resta confermata al 17 Dicembre 2011, mentre la line-up si distingue già da ora per la presenza di circa cento titoli, tra i quali spiccano **Little Big Planet 2**, **BlazBlue Extend**, **Metal Gear Solid HD Edition** e **Fifa**. Insomma, l'inverno si preannuncia... rovente!

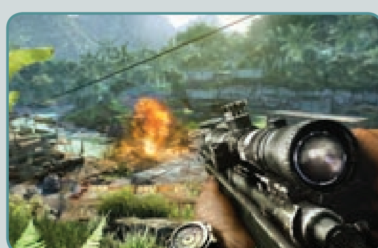




UBISOFT HA ANNUNCIATO LA DATA DI USCITA DEL POPOLARE SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA!

FAR CRY 3 ARRIVA ENTRO IL 2012

Uno degli FPS che più è rimasto nei cuori dei fan è certamente Far Cry, vuoi per lo stile inconfondibile o per l'ambientazione ricercata e suggestiva. Al GameCon di Colonia era stato annunciato lo sviluppo di un terzo capitolo ma solo di recente Ubisoft ha ufficialmente rivelato la data di uscita: **Far Cry 3** arriverà nei negozi attorno alla fine del 2012 (presumibilmente tra ottobre e novembre). Per ora sono state mostrate soltanto alcune immagini che non lasciano dubbi su gameplay e location: sembra che tutti gli elementi dei primi due capitoli siano stati riproposti e migliorati...

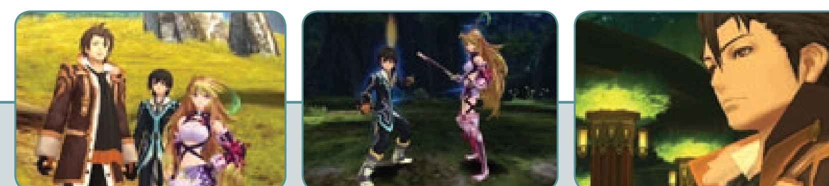




SINOBI SVELA DETTAGLI SUL POPOLARE GIOCO DI RUOLO

PERSONA 4 TORNA SU PS VITA

Secondo il blog nipponico Sinobi, una riedizione di Persona 4 sarebbe in sviluppo per la nuova piattaforma di **SONY**, la **PlayStation Vita**. Il titolo potrebbe essere rilasciato con molte e gradite aggiunte: un nuovo personaggio (di cui è stato rivelato persino il nome, **Maria**), scene d'animazione completamente inedite, nuovi dialoghi e alcune funzionalità specifiche legate alle caratteristiche della **console** portatile. Non vediamo l'ora di poterlo provare... di Persona!



NAMCO BANDAI RIVELA LA DURATA DELL'ATTESO RPG!

CINQUANTA ORE PER XILLIA...

Tales of Xillia offrirà oltre cinquanta ore di gioco: è quanto dichiarato da **Namco Bandai** durante un'intervista. La durata si riferisce alla storia completa senza considerare le quest secondarie o ulteriori mini games presenti nel gioco. Includendo anche questi fattori, il titolo potrebbe superare le cento ore... Inoltre, **Namco Bandai** ha confermato che **Tales of Xillia** è l'episodio della serie ad aver ricevuto il più alto numero di prenotazioni, ben 150.000. Niente male come inizio!



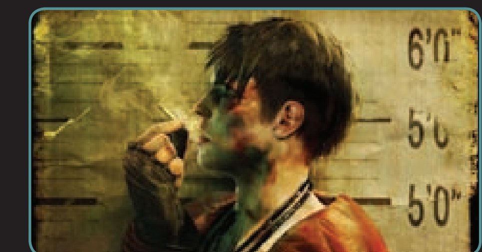


HALIFAX E KONAMI INSIEME PER LA VERSIONE ITALIANA...

EDIZIONE SPECIALE PER PES!

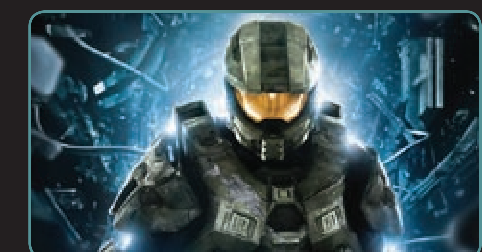
Visto che l'italia è il paese europeo dove la serie PES ha venduto più copie, **Halifax** e **Konami** hanno pensato bene di realizzare una versione **Deluxe Edition**. In sintesi, questa confezione speciale contiene una maglietta **Adidas** da personalizzare con il proprio nome e il proprio numero preferito. Tramite una cartolina ed un codice, infatti, sarà possibile indicare i propri riferimenti... e ricevere la propria maglia!

FLASH NEWS



DEVIL MAY CRY SI FA IN 3!

Il gameplay del nuovo Devil May Cry sarà di tre tipi: potremo utilizzare le pistole, una falce o un'ascia, cambiando continuamente stile!



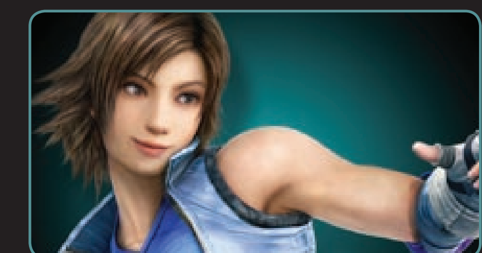
HALO 4 E' CONFERMATO...

Annuncio shock: Halo 4 è in sviluppo dal 2009 da un team di duecento persone! La storia riguarderà i **Precursori**... e sarà un successo!



CHIUDE IL TEAM BONDI!

Il Team Bondi, famoso per L.A Noire, ha chiuso i battenti. Non è chiaro il motivo di questa scelta, soprattutto dopo i successi registrati...



TEKKEN VINCE AL CINEMA

Il film di Tekken è stato un successo: nonostante la qualità della pellicola e il periodo di uscita (agosto), l'incasso è stato altissimo!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: AVVENTURA / USCITA: 11 - 2012





ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giovanni 'TheJohn' Vincenti

Nonostante la serie di Assassin's Creed sia una delle più acclamate degli ultimi anni, è impossibile nascondere che la scelta di implementare la modalità **multiplayer** all'interno di un brand che fa del **singleplayer** il suo punto di forza sia stata forse un po' azzardata. **Revelations** sembra però colmare le mancanze del predecessore **Brotherhood**, offrendo un'esperienza online all'altezza della campagna in singolo: d'altronde non si vede spesso una trama studiata per il multiplayer! Si, proprio così: assisteremo infatti ad un evolversi graduale di vicende che riguardano i **Templari**, con tanto di cut-scene ed elementi simili. Anche in termini di **gameplay** ci sono delle piacevoli novità: non saranno pochi i casi in cui ci troveremo a fronteggiare la nostra preda prima di ucciderla, dato che potrà contrattaccare ed eventualmente stordirci... **Ubisoft** sembra proprio decisa ad offrire il miglior capitolo mai creato!

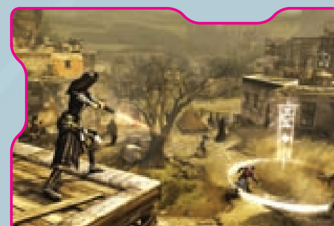






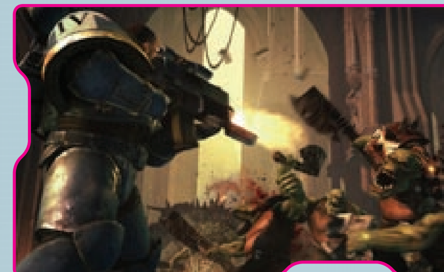




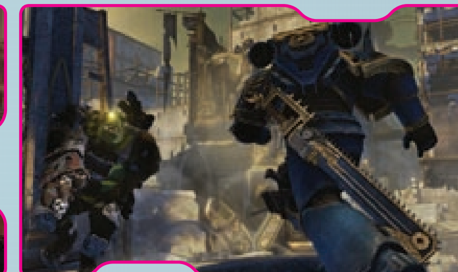


i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: THQ / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: DISPONIBILE







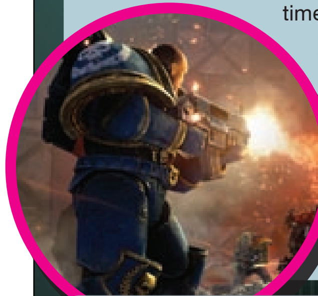


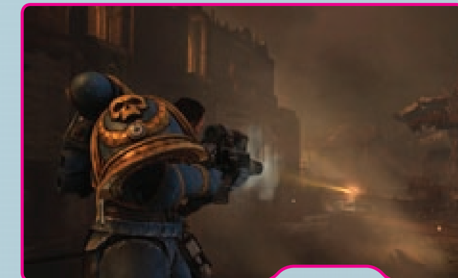
WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

ANTEPRIMA completa

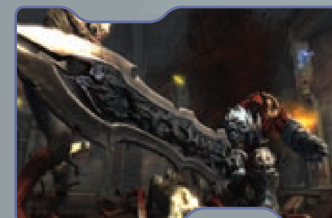
A cura di: Andrea Romaniello

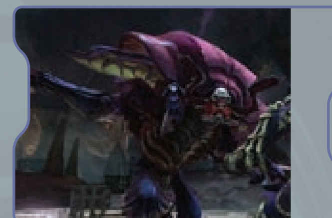
La virata action di un titolo basato sull'universo di Warhammer non può che fare piacere! Abbiamo potuto provare una demo del gioco guidando il nostro alter ego, il capitano **Titus**, in una missione della trama principale. Armati di una lama nella mano destra e nella sinistra del nostro fidato fucile iniziamo la carneficina. Il sistema di combattimento, il carisma dell'universo di **Warhammer** e il gameplay veloce e serrato fanno però ben sperare. Per quanto riguarda il lato tecnico della produzione, impostando tutti i dettagli al massimo a 1920x1080, si raggiungono buoni livelli. Il meglio è sicuramente offerto dalla modellazione dei personaggi e dalle armature, curate in maniera maniacale fin nei minimi dettagli. A settembre manca poco e noi ci schiereremo in prima fila... ovviamente a combattere gli **Orki**!

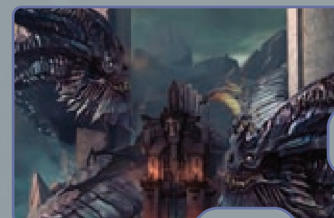


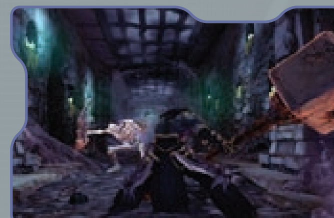


PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: THQ / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: TBA 2012









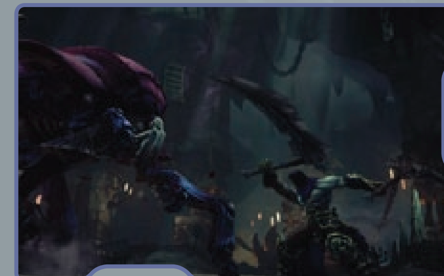


DARKSIDERS 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Il primo Darksiders: Wrath of War ha saputo stupire oltre ogni più rosea immaginazione, risultando la vera rivelazione di inizio 2010. In questo secondo capitolo ci troveremo sulla terra durante un feroce scontro tra demoni e angeli. Accusati di aver scatenato l'**Apocalisse**, dovremo scoprire cosa sia realmente accaduto... Sul fronte del gameplay, **Darksiders 2** sarà molto più profondo del primo, sopratutto negli aspetti ruolistici: ecco quindi uno **Skill Tree** maggiormente sviluppato con la possibilità di poterlo evolvere anche parzialmente. E' stato ampliato e migliorato l'inventario rendendolo personalizzabile ed è stata inserita una modalità **Rage** che potremo attivare anche quando non raggiunge il massimo. Sarete dunque pronti a scatenare la **Morte**?





i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

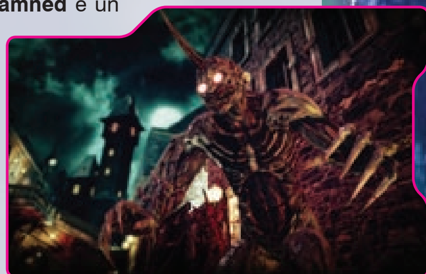
REVIEWS SVILUPPO: GRASSHOPPER / PUBLISHER: EA / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

SHADOWS OF THE DAMNED

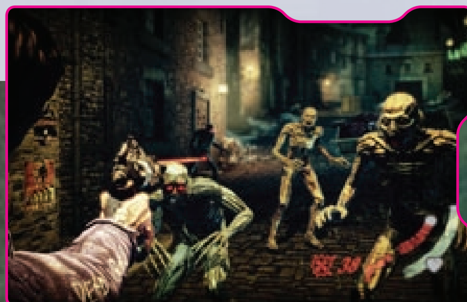
MIKAMI, SUDA E YAMAOKA: IL DREAM TEAM?

RECENSIONE completa A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

La solida partnership tra i due grandissimi game designer Shinji Mikami (la mente dietro **Resident Evil** e **Devil May Cry**) e **Goichi Suda** (famoso per creato **No More Heroes**) ha dato vita ad una produzione ottima sia nel gameplay che nel lato artistico. Il lavoro svolto per quanto riguarda il sonoro è stato invece affidato ad un altro "grande" musicista, ovvero **Akira Yamaoka**, storico ex compositore della serie **Silent Hill**. Caratteristica predominante nel nostro viaggio all'inferno è la perenne lotta contro l'oscurità: ci ritroveremo nel buio più profondo, che potrà essere dissipato solamente accendendo speciali lampadari di forma caprina. **Shadows of the Damned** è un ottimo action game, vario, frenetico e ricco di tante novità interessanti. Purtroppo un comparto grafico non curatissimo ed una eccessiva "esagerazione" in alcuni frangenti di gioco tolgono l'appellativo di capolavoro a questa produzione, capace comunque di farsi apprezzare da un pubblico di videogiocatori maturo ed in cerca di un titolo appagante e divertente.















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	75	- Nel complesso è migliorabile... + Ambientazioni ben curate!
Giocabilità	85	+ E' quasi un Resident Evil! + Appagante e matura!
Sonoro	85	+ Colonna sonora eccellente! + Buoni anche gli effetti...
Longevità	80	+ Nella media degli shooter... + ...e la trama intriga!

GLOBALE **82**

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: INSOMNIAC / PUBLISHER: SONY / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1 - 16

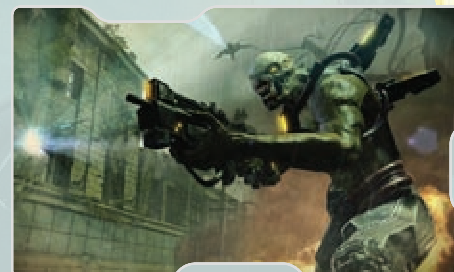
RESISTANCE 3

UN GIUSTO EPILOGO PER LA SERIE?

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Siamo giunti al terzo episodio della serie Resistance, brand nato esclusivamente su PlayStation 3. Il plot narrativo di questo terzo episodio è legato ai suoi predecessori dove l'audace **Nathan Hale** ha visto vanificati i suoi sforzi per controbattere l'invasione aliena. Il buon **Joseph Capelli**, nuovo protagonista della serie, sarà dunque al centro di questa avventura in cui lo vedremo in viaggio dall'**Oklahoma** verso **News York**, nella speranza di distruggere un impianto che ha provocato l'abbassamento della temperatura terrestre. La possibilità di modificare le armi verrà affiancata dal fuoco secondario di ognuna, variando non poco l'esperienza complessiva di gioco. Gli scontri con i **Chimera** e i diversi alieni si alterneranno a sconvolgenti boss fight, che ci vedranno impegnati in scontri con immensi alieni. **Resistance 3** si è rivelato un titolo di tutto rispetto, un **FPS** in grado di rivaleggiare con molti esponenti del genere e di garantire spensierate ore di divertimento, sia sul fronte **singleplayer** che su quello **multiplayer**. Veramente peccato per la trama, che via via si sbriciolerà fino a rivelarsi un semplice orpello. Non benissimo anche l'aspetto grafico che mostra qualche incertezza sotto il profilo delle **texture** e delle animazioni. Messe da parte queste imperfezioni però, **Resistance 3** si farà comunque giocare alla grande...







IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ D'effetto e funzionale... - ...ma purtroppo non è al top!
Giocabilità	88	+ Grande immediatezza! + FPS old style!
Sonoro	90	+ Ottimo comparto audio! + Effetti immersivi!
Longevità	90	+ Buona in singolo... + ... ottima in multiplayer!

GLOBALE **84**

SITO WEB

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

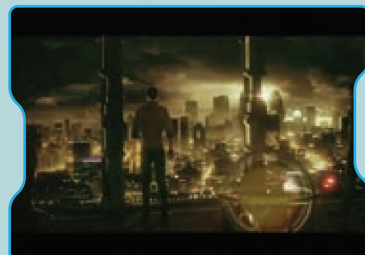
UN SEGUITO ATTESO DA TEMPO IMMEMORABILE!

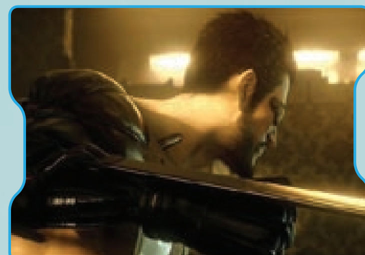


RECENSIONE completa

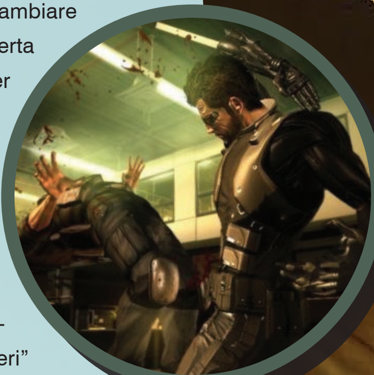
A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

Sono veramente poche le persone che non hanno giocato al primo mitico **Deus Ex**: a suo tempo, segnò la storia del gaming su **PC** e stabilì degli standard in termini di gameplay e trama, per molti versi ancora insuperati. Con la sua ambientazione cyberpunk e la trama profonda e articolata, **Deus Ex** poteva sembrare un **FPS** ma, nel sub-strato, nascondeva un'anima **GDR** e una libertà d'azione incredibile. Il seguito del capolavoro targato **Ion Storm**, **Deus Ex: Invisible War**, venne sviluppato anche su console ma, a causa di limitazioni tecniche, non fu più di un mezzo fallimento. Ora **Eidos** ha deciso di tornare alle origini con **Deus Ex: Human Revolution**, prequel del primo capitolo...





Corre l'anno 2027 e le corporazioni bio-tecnologiche hanno sostituito le grandi potenze belliche nel comando del mondo: innesti e speciali protesi hanno permesso una nuova evoluzione umana ma ad un alto prezzo: sottoporsi costantemente all'assunzione di droga, per evitare il rigetto degli innesti. Il nostro protagonista, **Adam Jensen**, viene quasi ucciso da un gruppo terroristico che rapisce la sua fidanzata, una scienziata in procinto di cambiare il mondo con una scoperta in grado di eliminare per sempre i rigetti e fermare il consumo di droghe...



Il gameplay di **Deus Ex** è uno dei più vari visti in questa attuale generazione di console. Anche se a prima vista può sembrare uno sparatutto in prima persona con coperture alla **Gears of War**, il gioco nasconde un'anima **GDR** molto ricca che permette una libertà immensa e un diverso approccio alle missioni in base ai "poteri" che svilupperemo nel corso dell'avventura: se applicheremo i potenziamenti all'invisibilità, affronteremo il gioco in modo totalmente furtivo, dove la parola d'ordine sarà "niente vittime". Se invece aumenteremo la corazza e la forza bruta di **Adam**, sviluppando armi come il **Typhon** (esplosioni multiple scaturite dalle nostre braccia), lo trasformeremo in una vera e propria macchina da guerra.





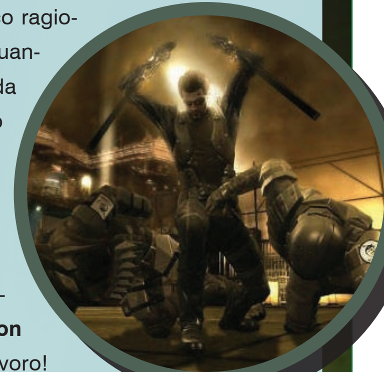




Un innesto importante da sviluppare è l'abilità hacker, che ci permette di violare terminali, sistemi di sicurezza, porte e l'accesso a file segreti. Le sezioni di hacking sono molto semplici, ma anche molto realistiche: dopo il posizionamento sui vari nodi di sicurezza, dovremo cercare di non essere intercettati dal firewall.



Purtroppo l'**IA** risulta deficitaria: a volte i nemici si catapulteranno sotto il fuoco amico (e nemico) senza pensarci due volte e troveremo schieramenti difensivi poco ragionati. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, il sistema d'illuminazione è ottimo ma le texture dei nemici risultano poco profonde. Il comparto sonoro, è uno dei migliori visti in questa generazione, anche se soffre di qualche piccolo ritardo nel doppiaggio. E' un vero peccato che Eidos non si sia concentrata di più su quelle piccolezze, senza le quali **Deus Ex: Human Revolution** sarebbe potuto essere un vero e proprio capolavoro!









DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Level design spettacolare... - ...ma le texture sono sotto tono!
Giocabilità	85	+ Comandi semplici e intuitivi! - Peccato per l'IA!
Sonoro	85	+ Grande colonna sonora... - ...ma il doppiaggio ritarda!
Longevità	90	+ Trama avvincente! + Quest secondarie interessanti!

GLOBALE 85

SITO WEB

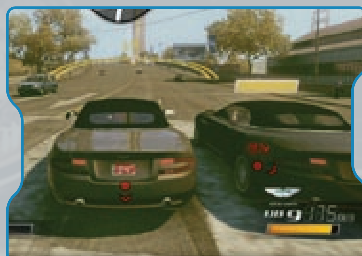
DRIVER: SAN FRANCISCO

E' IL MOMENTO DI CAMBIARE MARCIA...

RECENSIONE completa A cura di: **Federico 'Fred-ryder' Covitti**



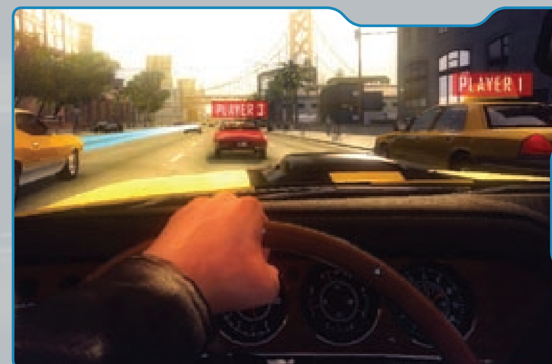
Ogni videogiocatore di vecchia data avrà giocato o sentito nominare la serie dedicata all'eterno scontro tra il poliziotto **John Tanner** e il suo nemico, il criminale **Jericho**. L'idea rivoluzionaria era quella di utilizzare rilevazioni e foto satellitari per riprodurre città reali e le loro principali location. Oggi, a distanza di parecchio tempo, i ragazzi di **Reflections** hanno deciso di tornare in azione e di dare una svolta alla serie, introducendo un potere speciale chiamato **SHIFT**. Tutto inizia durante un tragico inseguimento, che porta **John** in coma profondo: inizia così un'esperienza onirica che lo porta a continuare le indagini sul criminale, grazie al potere mentale di prendere possesso di una qualsiasi auto presente nella vasta **San Francisco**. Come si può intuire, questa novità determina situazioni alquanto bizzarre, simpatiche scene ai limiti di hollywood e un gameplay tutto versato al divertimento.Nessuna delle missioni proposte avrà mai un'unica via per essere completata, ma ciascuna potrà essere portata a termine in centinaia di modi. A livello di fisica **Driver: San Francisco** non convince: ci ritroveremo sempre alla guida di "saponette", di cui perderemo sicuramente il controllo al minimo urto. Per il resto, il comparto tecnico presenta una San Francisco ottimamente ricostruita, con decine di veicoli tutti reali e ben riprodotti. Peccato per alcune texture poco curate e qualche scorcio decisamente sottotono, elementi che comunque vengono recuperati da un notevole comparto luci e dal framerate che si ancora intorno ai 60 fps. Le missioni, principali o secondarie che siano, sono abbastanza varie e divertenti. A conti fatti ci troviamo di fronte ad un buon titolo, che porta una bella ventata di novità al settore di guida-arcade e che concede diversi momenti di puro divertimento al di fuori del comune...















DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3, Wii, MaC OS X

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 80	**Giocabilità 85**
+ San Francisco ricreata a dovere!	- Comandi da padroneggiare...
- Peccato per alcune texture...	+ ...ma molto divertente!
Sonoro 75	**Longevità 88**
+ Nella norma...	+ Storia e queste secondarie...
- ... ma si poteva fare di più!	+ ...e poi c'è il multi!

GLOBALE 85

SITO WEB

SVILUPPO: TECHLAND / PUBLISHER: KOCH / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1 - 4

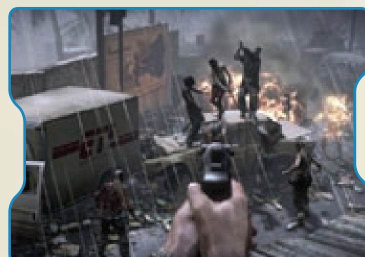
DEAD ISLAND

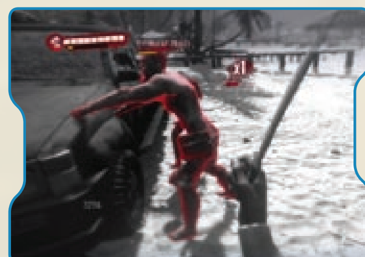
ZOMBIE E VIDEOGAME: ACCOPPIATA VINCENTE!


RECENSIONE completa

A cura di: **Mattia ‘Giangra’ Giangrandi**

L’ **accoppiata tra zombie e il mondo dell’intrattenimento è sempre** risultata vincente. ogni videogiocatore avrà provato almeno una volta un capitolo della fortunata serie di **Resident Evil**, che propone la figura dello zombie come principale nemesi della saga: virus che contagiano milioni di persone trasformate in creature affamate di carne umana. E un nuovo prodotto negli ultimi mesi è riuscito ad attirare l’attenzione del pubblico: **Dead Island**, che prende le mosse da una famiglia in vacanza completamente straziata da un gruppo di morti viventi che hanno preso il controllo di un villaggio vacanze. Ed è da questo che inizia un innovativo **sparatutto** / **RPG** dalle meccaniche inedite...



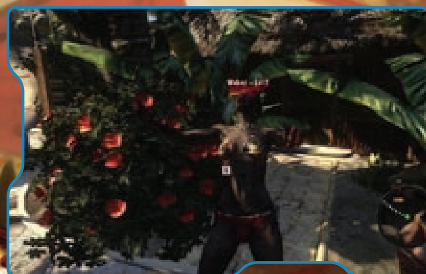


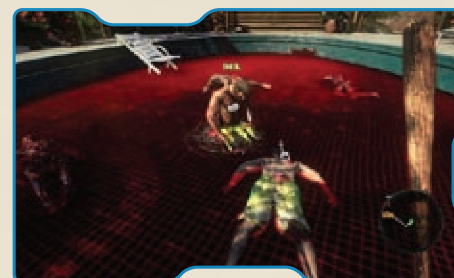
Iniziando una nuova partita ci troveremo di fronte alla prima importante scelta del gioco: la selezione di uno tra i quattro personaggi disponibili. I quattro sopravvissuti differiscono per via delle loro abilità principali: **Logan**, ex giocatore professionista di baseball ora alcoolizzato, è abile nel lancio delle armi contundenti; **Sam B**, si rivela un rapper fisicamente prestante ed estremamente letale con le armi bianche; l’asiatica **Xiai Mei** sfrutta il lancio di lame ed infine Purna può gestire qualsiasi arma da fuoco.



Immaginate ora di trovarvi in vacanza, dopo un brusco risveglio dovuto al mal di testa mattutino che viene dopo aver esagerato con l’alcool la sera precedente; l’albergo è completamente deserto, valigie sparse per i corridoi, ascensori rotti ed un impianto di illuminazione andato a pezzi. Con questa breve premessa inizia la sezione introduttiva del gioco, ove ci appresteremo a fuggire guidati da una voce misteriosa attraverso speciali citofoni sparsi per l’hotel.





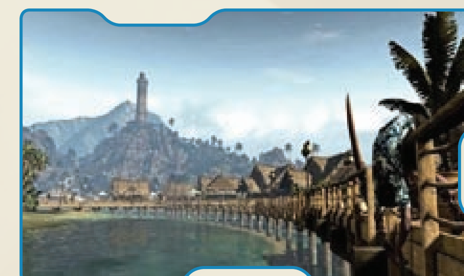


Presa confidenza con il sistema di controllo noteremo con orrore che la struttura non è stata abbandonata per “problemi tecnici” ma invasa da orde di **zombie** che ora si aggirano per gli oscuri corridoi dell’edificio principale. Finita la prima sezione verremo salvati da un gruppo di sopravvissuti e prenderemo parte allla nostra prima quest...

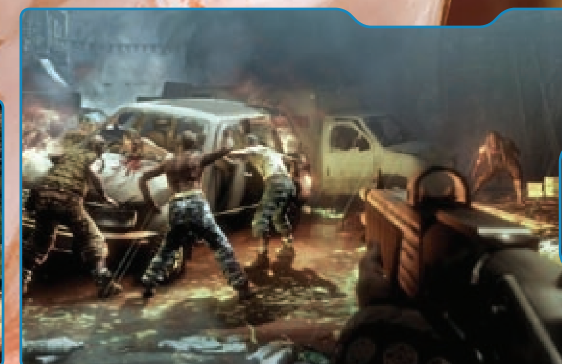
Il gameplay del prodotto firmato **Techland** può essere definito quello di un action **RPG** in prima persona: ogni arma che troveremo all’interno del mondo di gioco potrà essere utilizzata per fermare i non morti. Ed è così che semplici remi per barche e aste di legno diventeranno le nostre prime armi contundenti per poi mano a mano evolvere il nostro arsenale fino ad arrivare alle fameliche armi da fuoco.



Nota positiva è l’ambientazione: l’isola di gioco è vasta ed esplorarla sarà davvero un piacere. Gli spostamenti inoltre potranno essere effettuati anche grazie ai veicoli, che saranno disponibili dopo la risoluzione di una determinata quest. Peccato che dopo circa 5-6 ore di gioco la ripetitività (soprattutto nei combattimenti) comincia a farsi sentire, soprattutto per la mancanza di combo. Ma l’alto numero di quest garantisce una longevità elevata a cui si va ad aggiungere la possibilità di giocare in modalità cooperativa fino a quattro giocatori. **Dead Island** è dunque un ottimo action rpg dalle grandi potenzialità, perfetto per chi cerca... un’interminabile vacanza all’inferno!








DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Ottimo uso del Chrome Engine! - Peccato per l’effetto Pop-Up...
Giocabilità	83	+ Sistema di gioco intrigante! + Elementi RPG ben implementati!
Sonoro	80	+ Ottima la colonna sonora! + Buono il doppiaggio!
Longevità	85	+ Appassionante in singolo! + Modalità cooperativa!

GLOBALE **83**

SITO WEB

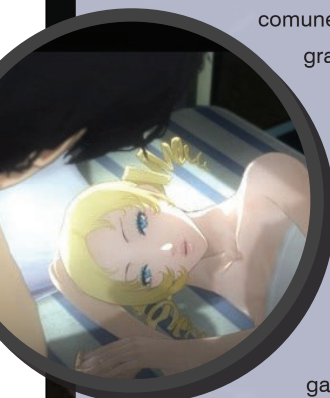
CATHERINE

JACK SPARROW INCONTRA... I MATTONCINI!


RECENSIONE completa

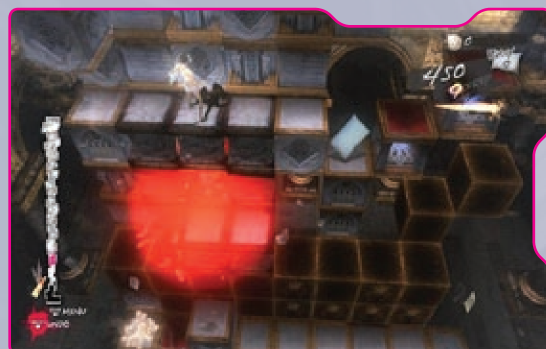
A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**





L'universo videoludico è costellato per la maggior parte dei casi da titoli classici e ordinari: va da sé, quindi, che con l'avvento di prodotti fuori dal comune si alzi l'asticella della curiosità e del gradimento. Nel caso di **Catherine**, poi, l'attenzione viene catturata anche dalle seducenti forme che la protagonista femminile del titolo ha in dote. Molti hanno pensato che **Atlus** volesse focalizzare l'attenzione strizzando l'occhio all'utente meno scrupoloso semplicemente puntando sul carisma e la sessualità dei personaggi sviluppati, ma un occhio più attento e non superficiale avrebbe capito che dietro l'apparenza ci sarebbe stata tanta sostanza... **Catherine** è proprio questo, un racconto in stile sit-com americana unito a puzzle game... Un gruppo di amici e una location comune a tutti i personaggi del cast (nel caso specifico lo **Stray Sheep Bar**) dove si svilupperanno gli eventi della trama. L'avvincente plot ci porterà al cospetto del trentenne **Vincent Brooks**, simpatico ragazzo alla ricerca di una stabilità lavorativa ed affettiva. Legato alla sua compagna, la pratica e laboriosa **Katherine McBride**, viene travolto dalla super sexy, seducente e svampita **Catherine**, una ragazza incontrata casualmente allo **Stray Sheep Bar.** Un fugace incontro che porterà i due personaggi ad intrecciare una storia sentimentale ricca di sfumature e colpi di scena. Oltre agli elementi d'avventura e puzzle, **Vincent** dovrà vedersela gli incubi che lo opprimono ogni notte, attraverso livelli da completare entro un countdown inesorabile. Sotto l'aspetto del **gameplay**, il gioco soffre di qualche imprecisione da imputare alla telecamera che in alcuni punti tende a perdersi il protagonista e risulta difficile per i neofiti o per chi non ha particolare pazienza. Ma si rivela un prodotto vincente e divertente, curato fin nei minimi particolari: gli hardcore gamers avranno di sicuro di che divertirsi!















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica	90	**Giocabilità**	90
+ Sequenze stile anime! + Convincente e originale!		+ Gameplay innovativo! - Problemi con la telecamera...	
Sonoro	88	**Longevità**	88
+ Ottimi brani! + In tema con l'atmosfera!		+ Storia intrigante... + ...e finali multipli!	

GLOBALE
82

SITO WEB

FLASHREVIEWS

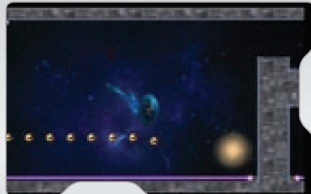
Publisher: Fish Factory / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1

DEFY GRAVITY EXTENDED



GLOBALE ►►► **8.3**
La gravità che male fa...

Altro giro, altro titolo Indie. Questa volta parliamo di Defy Gravity Extended, Platform 2D sviluppato e pubblicato da **Fish Factory Games**. Il gioco ci mette al comando di un astronauta che dovrà affrontare ben 24 livelli, sfruttando la gravità: il nostro personaggio imbraccerà un grande fucile, che permetterà di sparare sfere in cui entrare e restare sospesi o effettuare salti molto alti. Tralasciando l'aspetto grafico retrò, il gioco punta al divertimento e al livello di sfida dei vari stage. Consigliato, nonostante i difettucci tecnici.





Publisher: Kot-In-Action / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 16

STEEL STORM: BURNING RETRIBUTION



GLOBALE ►►► **6.8**
Sparare per credere...

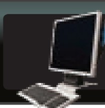


Steel Storm: Burning Retribution è uno Shoot'em Up vecchia scuola. Il vero e forse unico punto di forza del gioco è un grafica colorata e dettagliata, creata dagli sviluppatori con un ottimo uso del **Darkplace Engine** e del **Cell-Shading**. Purtroppo però il level design piatto e monotono oltre all'assenza di giocatori in multiplayer (nonostante il supporto per 16 persone) confinano il prodotto a pochi fan del genere.



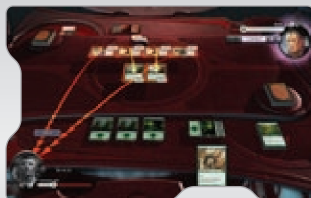
Publisher: WOTC / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1 - 2

MAGIC: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012



GLOBALE ►►► **8.0**
"Frost Titan: scelgo te!"

Pur con diversi difetti, Magic: Duels of the Planeswalkers 2012 si pone come punto di riferimento per i giochi di carte digitali. Ad esser sinceri la concorrenza è assolutamente inesistente, a parte quel **Runespell: Overture** che è da poco uscito sempre su **Steam**. Ciò non toglie comunque gli indiscutibili pregi di un prodotto che incita il novizio a provare, sperimentare, dando qualche possibilità tattica in meno agli esperti che però rimarranno sicuramente soddisfatti della componente strategica dei duelli.





SPECIALE

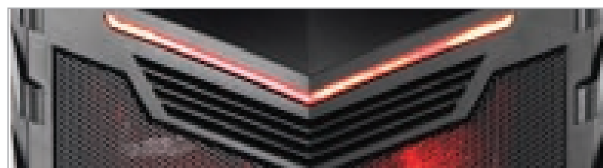




Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

HURRY UP BOB 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!





DA AEROCOOL, ARRIVA IL CASE X-WARRIOR DEVIL!

Design accattivante e colorazione ricercata per gli amanti del gaming...

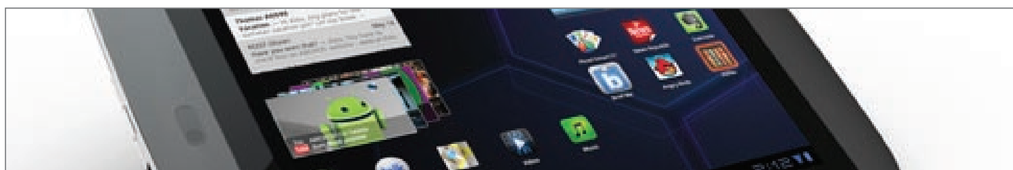
ARTICOLO completo

Tra le nuove soluzioni dedicate al gaming, risalta il case **X-Warrior** della casa taiwanese **Aerocool**. La versione di cui trattiamo appartiene alla serie **Devil Red Edition**, caratterizzata da una notevole colorazione rossa nella parte interna del case che conferisce un design accattivante e senza dubbio unico. Il sample in nostro possesso, **X-Warrior Devil Red Edition**, appartiene alla serie **PGS V**, ovvero la fascia entry-level del mercato. I materiali utilizzati per l'assemblaggio sono di ottima qualità, così come la dotazione e gli accessori. Il **case**, nonostante sia un **mid-tower**, permette il montaggio di schede video di ultima generazione grazie all'ampia area da 400mm ed inoltre, è possibile montare anche **hard disk** SSD da 2.5". Anche il design esterno è molto particolare, con una forma scolpita che sembra ricordare la maschera di un guerriero. Nel complesso, una soluzione consigliata!

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**







ARCHOS PRESENTA I NUOVI TABLET!

La linea G9 arriverà entro la fine di settembre...

ARTICOLO completo

Archos lancerà nelle prossime settimane due tablet basati su **Android 3.2.** La linea **G9** offrirà due dispositivi con schermo da 8″ e 10″. La versione da 8″ offrirà una risoluzione da 1024×768 e sarà equipaggiata con 8GB di memoria flash e processore dual-core Cortex A9 da 1GHz. I modelli più avanzati, invece, offriranno una risoluzione di 1280×800 su schermo da 10″ e 4 processori dual-core OMAP da 1.5GHz. Archos 80 peserà circa 482 grammi, contro quasi il chilo e mezzo della versione 101. La nuova linea di tablet sarà equipaggiata con porta **USB** e webcam.





AMD SALE AL TOP...

L'azienda tocca il Guinness!

AMD ha annunciato ieri di essere entrata nel Guinness dei primati per quanto riguarda "*la più alta frequenza di un processore per computer*", grazie all'overclock effettuato sui prossimi processori **AMD FX** a 8 core per sistemi desktop. La **CPU AMD FX**, che dovrebbe essere commercializzata entro fine anno, ha raggiunto una velocità massima di 8,429 GHz, battendo il precedente limite fissato a 8,308 GHz. Il record è avvenuto lo scorso 31 agosto.

ARTICOLO completo



IL PC E' SENZA VENTOLA!

PCSELF
IL COMPUTER FACILE

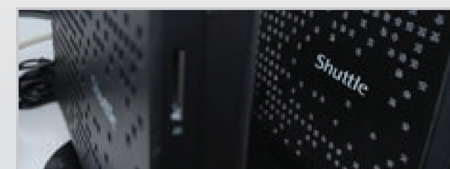
La nuova soluzione presentata da Shuttle Computer, ideale per la casa...

ARTICOLO completo

Shuttle Computer ha annunciato l'inizio delle vendite della versione 2 della sua serie di modelli **XS35**. La caratteristica principale della nuova generazione è la silenziosità di funzionamento e risparmio energetico. I nuovi modelli rinunciano pertanto a qualsiasi ventola e sono sempre silenziosissimi. Questa caratteristica particolare rende i PC ideali per l'utilizzo a casa, in ufficio, nelle aule scolastiche e persino nelle biblioteche. La piattaforma **CPU Intel Atom D525** a risparmio energetico ha una potenza sufficiente per le applicazioni di uso quotidiano. Oltre a **Intel GMA 3150**, è dotato di una soluzione grafica **NVIDIA ION Next Generation**, in grado di riprodurre anche i contenuti **HD** con una risoluzione di 1080p. La soluzione ideale per coniugare praticità e funzionalità in maniera semplice ed efficace.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**











EPSON: IL VIDEOPROIETTORE PER IPHONE!

L'Home Cinema incontra i prodotti Apple grazie alla docking station...

ARTICOLO completo

Epson ha creato il primo videoproiettore 3LCD HD Ready per home cinema dotato di docking station per **iPhone**, **iPad** e **iPod**: è sufficiente collegare l'unità alla docking station per proiettare i contenuti (video e fotografie, ma anche programmi TV e film scaricati da **iTunes**) in scala cinematografica, su schermi fino a 300 pollici. Dispone anche di connessioni per visualizzare contenuti anche da Blu-ray, DVD, PC, TV e videogiochi. Il sistema supporta una luminosità e Colour Light Output di 2.800 lumen e un rapporto di contrasto elevato (3.000:1). Sarà disponibile a partire da novembre 2011 ad un prezzo di 699,00 Euro.

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**

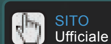






DISINFORMAZIONE & VIDEOGIOCHI

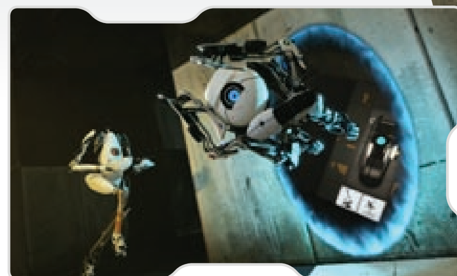
FACEBOOK CONTRO LE MANIPOLAZIONI MEDIATICHE



A cura della **Redazione di GAME**

Il caso di Anders Behring Breivik, terrorista passato alle cronache come l'autore della strage avvenuta in Norvegia lo scorso 22 luglio, ha scosso profondamente l'opinione pubblica mondiale. Cercare le ragioni dello squilibrio psicologico non è facile, né basta il memoriale di oltre mille pagine scritto di suo pugno per comprendere tale follia. Telegiornali e mezzi d'informazione hanno inizialmente puntato il dito contro gli estremisti islamici, salvo poi scoprire che l'autore era sia europeo che cattolico: due elementi difficilmente imputabili di fronte ad un opinione pubblica che si ritrova in entrambe le definizioni. Il **TG1**, che negli ultimi anni ha più volte offerto un'informazione distorta e inesatta, con notizie incomplete nel migliore dei casi e false nei peggiori, ha dedicato un servizio a **Breivik** per dimostrare come fossero stati i videogiochi a determinare la grave patologia del ragazzo, sfociata successivamente nella violenza. Una posizione capziosa, che preoccupa tanto la stampa del settore che il pubblico interessato: nasce così, su **Facebook**, il **Movimento contro la disinformazione sui Videogiochi**, uno spazio libero in cui iscriversi e condividere le proprie idee, per evitare che facili manipolazioni mediatiche possano avere effetti devastanti sull'opinione pubblica. Iniziativa lodevole, che merita spazio e una larga diffusione collettiva.













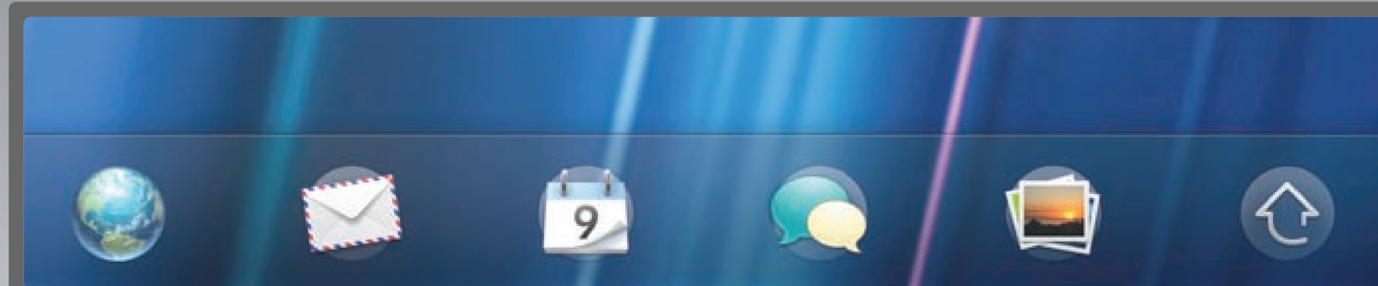
SAMSUNG GALAXY NOTE: LA SFIDA AI TABLET E' ORMAI APERTA...

Presentato ufficialmente a Berlino, supporta due fotocamere e registra video in alta definizione!

Samsung lancia la sfida ai tablet e ai cellulari e, durante l'**IFA 2011** di Berlino, ha presentato **Galaxy Note**, una via di mezzo tra uno smartphone e un tablet che sfrutta le potenzialità di entrambi e si rivoge agli utenti che vogliono un prodotto semplice da utilizzare, completo e allo stesso tempo trasportabile senza problemi. E' caratterizzato da uno schermo **Amoled** da 5,3 pollici, processore dual core da 1,4 Ghz, connettività Wi-Fi e 3G e memoria interna fino a 32 GB con sistema operativo Android 2.3. Sono inoltre presenti due fotocamere, una da 8 megapixel posteriore e una da 2 megapixel anteriore e può registrare video in HD 1080p. Il lancio non è ancora stato confermato, anche a causa del conflitto legale tra **Apple** e **Samsung** per l'utilizzo di alcune funzioni apparentemente molto simili a quelle presenti nell'**iPhone**.







GRANDE TAGLIO DI PREZZI PER L'HP TOUCHPAD

Dopo il fallimento sul mercato, le scorte sono state svendute!



HP Touchpad ha fallito ma l'azienda, come contromossa per fare in modo di smaltire le riserve in magazzino, ha deciso di abbassare il prezzo portandolo a 129 e 149 dollari in **Usa** e **Canada**. La differenza di prezzo è legata alla memoria a disposizione per cui quello al prezzo più basso è dotato di 16GB di memoria e l'altro di 32GB. Un ribasso che non ha però toccato noi italiani che siamo rimasti fuori dalla strategia di HP e, se vogliamo portarci a casa l'HP Touchpad, dobbiamo pagare ancora 499 euro per la versione da 32GB. Ovviamente è scattata la caccia all'acquisto su **eBay** dal momento che tutti i fornitori americani risultano ormai sprovvisti del **tablet**. Il prezzo, ovviamente, ha subito piccole variazioni in base alle aste presenti...

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE - PT. 2

L'ULTIMO CAPITOLO DELLA SAGA PIU' AMATA!



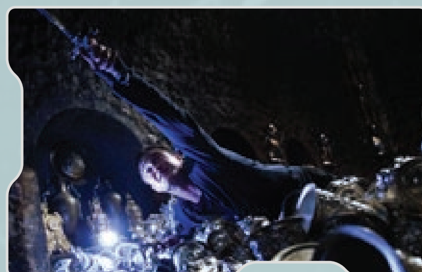
RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

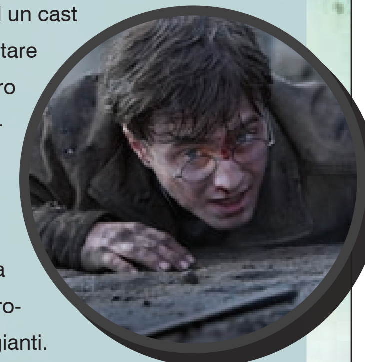


Allacciate le cinture miei fidi, perché l'Hogwarts Express sta per partire, e forse per l'ultima volta. Dopo dieci lunghi anni la saga del più celebre maghetto che la storia dei blockbuster ricordi volge al termine. Dieci anni e sette sequel. Due più del ciclo di **Guerre Stellari** e per giunta in un terzo del tempo. Fino ad arrivare alla fine, scoppiettante e con le sale gremite di spettatori, incuranti del ricambio generazionale. Perché la saga di **Harry** ha il merito di essere trasversale, di arrivare ai giovani ed ai giovani di spirito con la stessa identica passione, coinvolgendo il pubblico mistero dopo mistero, fino allo scioglimento degli ultimi nodi finali. Ed è proprio qui che troviamo **Harry**, assieme ai due inseparabili amici, **Ron** ed **Hermione**, nello stesso punto in cui li avevamo lasciati l'anno scorso, sempre più prossimi allo scontro finale con **Voldemort**, in un mondo in preda alla guerra civile. La ricerca dei tre maghi è un viaggio '*on the road*' che si discosta dall'usuale ciclo '*inizio anno scolastico ad Hogwarts - risoluzione mistero - fine anno ad Hogwarts*'. La trama è di ben più largo respiro e la caratterizzazione dei personaggi, non più bambini ma neppure più adolescenti, rispecchia alla perfezione il ritmo della pellicola. Che trova modi e tempi per studiare ed approfondire la loro psicologia.



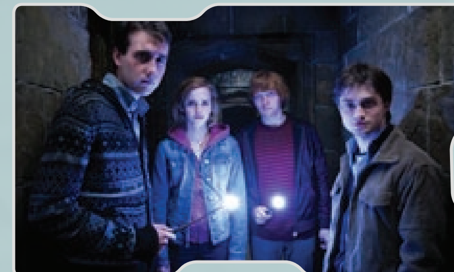






Se è vero che mai nella storia del cinema ci si è trovati di fronte ad un cast che, con debite eccezioni, è ritornato per dieci anni a rappresentare gli stessi personaggi, è anche vero che il cambio dell'uomo dietro la macchina da presa ha contribuito a creare un resoconto plurisfaccetatto del mondo della magia. Mentre il punto di vista di **Chris Columbus** non si scostava troppo da quello della classica commedia natalizia, la tinte fosche e melodrammatiche di **Alfonso Cuaron** avevano traghettato la serie fuori dalla prima infanzia. Il contributo di **David Yates** rappresenta il giusto compromesso tra mainstream per le famiglie e divagazioni neogoticheggianti.





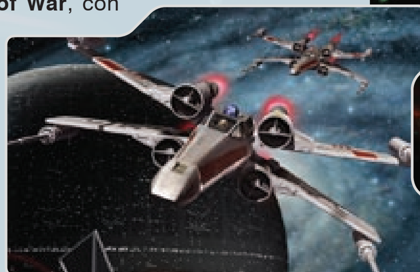
L'ultimo capitolo, in questo, rappresenta una pietra miliare: la battaglia di **Hogwarts**, che si estende per buona parte del film, è dipinta a tinte fosche, con colori spenti e ombreggiature ben marcate. La camera non smette mai di inquadrare il giusto dettaglio, fosse un elemento architettonico in frantumi, fosse un compagno che fa l'ultimo cameo nella saga da vittima. E' una pellicola che sa tenere incollati al sedile, non solo perché si è curiosi di conoscerne l'epilogo, ma anche per il suo timbro epico eppure già nostalgico. Già, perchè noi tutti fan del maghetto ben sappiamo che difficilmente ci capiterà di vederne una nuova avventura cinematografica. In ogni caso, pur con qualche maneggiamento e magari qualche taglio di troppo, la fedeltà tra pellicola e volume è adeguata ed anzi, in certi casi, l'adattamento riesce ad essere persino più efficace. La sola pecca sta nell'adattamento, lasciando al ragazzo una voce tremendamente infantile persino in quella scena, 19 anni dopo, dove la commozione avrebbe dovuto far da padrona. Purtroppo, per far capire che non necessariamente la magia interessa solo agli under 11, non esiste incantesimo che tenga. Punto. ■

STAR WARS: THE CARD GAME

SE LA FANTASCIENZA E' UN GIOCO DI CARTE...

ARTICOLO completo A cura di: **Elan Dunn'hit**

Controllate che i propulsori per il salto nell'iperspazio funzionino correttamente, signori e signore, e assicuratevi di avere le cinture bene allacciate, perché il viaggio che ci aspetta sarà pieno di meteoriti e incrociatori imperiali! Il volo di oggi ha infatti come destinazione la casa editrice **Fantasy Flight Games** che, essendo riuscita a mettere le mani sulla licenza di **Star Wars**, ha deciso di lasciare a bocca aperta tutti gli appassionati del genere, dichiarando l'uscita di due titoli estremamente interessanti. **X-Wing** dovrebbe essere un gioco da tavolo completo di miniature che potrebbe richiamare l'idea del più noto **Wings of War**, con l'unica piccola differenza che qui non saremo al comando di aeroplanini ma di interi squadroni di astrocaccia, impegnati a combattere l'**Impero**. **Star Wars: The Card Game** sembra poi ancora più interessante: si tratterà di un living card game, sistema che prevede l'uscita periodica di nuovi mazzi "precostruiti", a differenza dei giochi di carte collezionabili.
In questo titolo i giocatori impersonificheranno i più famosi Ribelli della serie e, collaborando tra di loro, dovranno riuscire a rispondere nel modo migliori a tutti i possibili sconvolgimenti galattici. Insomma, due titoli assolutamente da non perdere per tutti gli appassionati della serie!

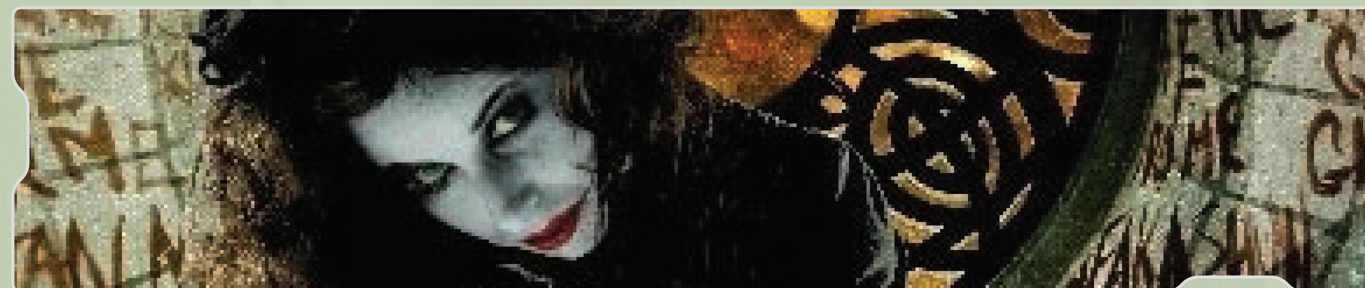












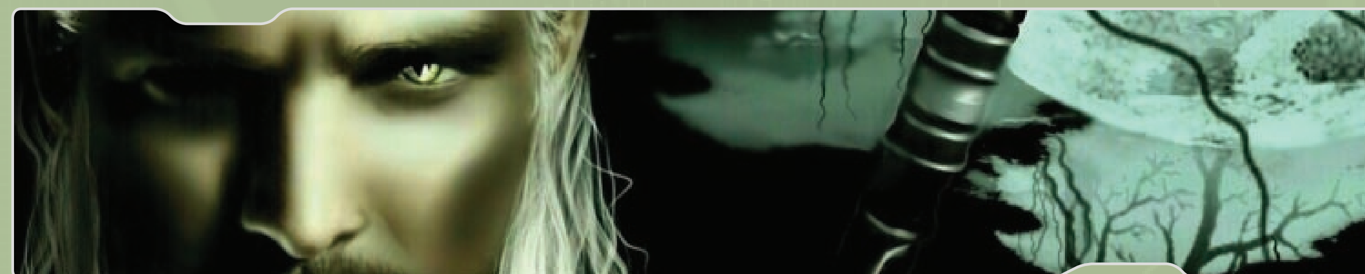
WHITE WOLF RITORNA AL FUTURO

ARTICOLO completo A cura di: CyberTroll

Dal sito White Wolf apprendiamo quali saranno i prossimi lanci per i mesi a venire. E si tratta di un insospettato ritorno ai fasti del passato… Per primo, previsto a Settembre 2011: **Vampiri la Masquerade**. Sì, avete letto bene, non **Requiem**, il regolamento attualmente supportato, ma la sua precedente incarnazione. Quest'anno infatti ricorre il ventennale dall'uscita del gioco, e questa nuova edizione (basata sulla **Revised**) prevederà un leggero aggiornamento delle regole, un nuovo artwork e tutto il resto tale e quale alla passata edizione. A supportare l'edizione del ventennale avremo, a Ottobre, **Dust to Dust**: un modulo d'avventura scritto appositamente. E il mese successivo uscirà invece, per **Vampire the Requiem,** un nuovo modulo intitolato **Strange, Dead Love**, che presenterà dei frammenti del mondo di Requiem, con un mix di setting e regole per giocare da nuove prospettive. Non resta dunque che attendere la prossima stagione!



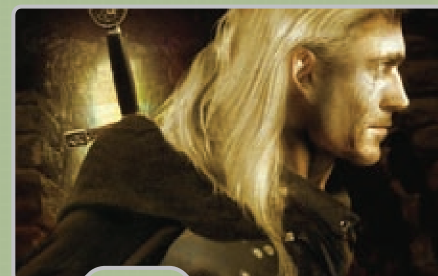




LA SAGA DI GERALT DI RIVIA

ARTICOLO completo A cura di GarethDrake

Di solito si parla di romanzi ispirati ai videogiochi questa volta invece affrontiamo il caso contrario: un libro che ha ispirato un videogame, che paradossalmente è diventato ben più famoso della fonte: il pluri-premiato **The Witcher**, opera che prende spunto dai romanzi di **Andrzei Sapkowski**, autore polacco che si sta facendo strada nel panorama della letteratura fantastica, con i volumi **Il Guardiano degli Innocenti** e **La Spada del Destino**. Libri consigliati sia agli amanti del genere che ai fan del videogioco, ma in particolar modo a chi ha apprezzato **Solomon Kane**, che presenta diverse somiglianze nella caratterizzazione dei personaggi.





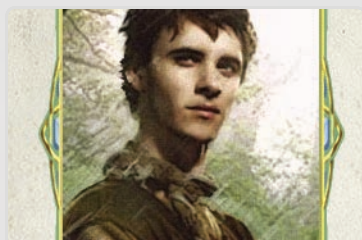
LE VIE DEL NORD

SE IL FANTASY INCONTRA IL BROWSER!

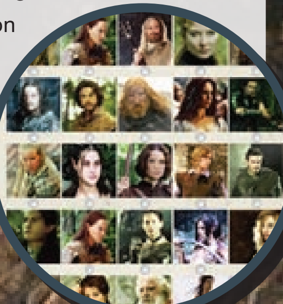

RECENSIONE completa

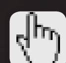
A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

Un impero giovane ma già alla deriva, un'alleanza poco stabile e la minaccia di due "razze nemiche" fanno da sfondo alle vicende di Vie Del Nord, GDR medieval-fantasy classico, ambientato in una terra di confine contesa negli strascichi di una guerra lunga decenni. La land prevede quattro razze giocabili, due razze nemiche di cui una nuova e inedita, un **GDR-CD** pesantemente modificato e migliorato, un team competente di supporto al gioco. VdN è il risultato di un lungo lavoro di preparazione, i cui punti di forza principali sono: ruoli non definiti in maniera tradizionale, il che permette, virtualmente senza limiti, di espandere e caratterizzare il proprio personaggio e sfuggire alle rigide definizioni delle "classi" di partenza (rimane comunque l'obbligo di fare questo in chat e conquistarsi con il gioco lo sviluppo del personaggio); un team tecnico / grafico veloce ed efficiente nello sviluppare risorse, con entusiasmo verso tutto ciò che può migliorare ulteriormente il gioco; innovazioni tecniche che cercano di coniugare automatismi ben pensati alle necessità di gioco, invece di piegare le necessità di gioco intorno a strumenti spesso imprecisi e poco ragionati. Insomma, un gioco play-by-chat che non mancherà di entusiasmare tutti gli avventurieri... via browser!








SITO WEB
Clicca Qui

ISTRUZIONE E VIDEOGIOCHI IN ITALIA

A BARI L'UNIVERSITÀ PENSA... AI DEVELOPER!



DISCUSSIONE completa

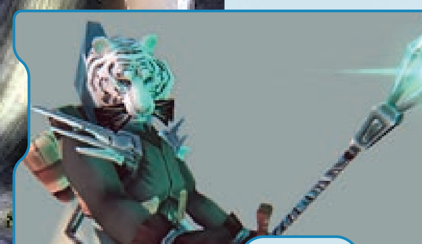
A cura di: **Fabrizio 'FabBal' Balducci**

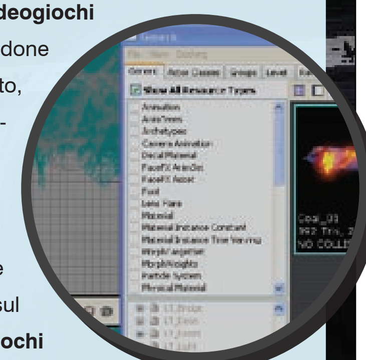
A **i nostri giorni la produzione di videogiochi è diventata un business con fatturati** maggiori dell'ambito cinematografico, capace di muovere capitali mastodontici e permettere la creazione di posti di lavoro per tanti nuovi profili professionali; tutto questo però avviene all'estero dove, è risaputo, la lungimiranza intellettuale ed economica non è paragonabile al provincialismo tipico dell'Italia, dove esistono pochissimi produttori, seppur con eccezioni come **Artematica** o la milanese **Milestone**, che rappresenta oramai la casa di produzione italiana per antonomasia. Il mercato della produzione di videogiochi nel **Bel Paese** è ancora in erba ma proprio per questo può solo crescere e svilupparsi: ormai si sente il bisogno di formazione per figure professionali che possano sfruttare queste potenzialità o, per lo meno, possano garantire possibilità di outsourcing qualificato ad aziende straniere che investano in Italia, creando finalmente un mercato IT qualificato e virtuoso. Il videogioco è un "ipermedia" che può racchiudere professionalità diverse a seconda dell'investimento: gli ambiti su cui si dividono le competenze tecniche sono molteplici, da quello artistico (produzione video, textures 2D, modellazione ed animazione 3D, effetti sonori) e quello più propriamente informatico di programmazione che con il "motore di gioco" crea il mondo virtuale, gestendo l'interazione e simulando gli avversari e gli eventi che rendono il videogioco divertente ed interattivo. Anche nell'ambito accademico, storicamente conservatore e poco avvezzo alle novità, qualcosa si sta muovendo: è il caso della facoltà di Informatica nell'Università di Bari, che ha dedicato due corsi su questo tema. Entrambi sono tenuti dal professor **Fabio Abbattista**: il primo, al terzo anno della laurea triennale, è **Sviluppo di videogiochi** come esame a scelta da 6 **Crediti Formativi Universitari**, mentre il secondo è **Progettazione di videogiochi interattivi** (10 CFU). **Sviluppo di videogiochi** si propone di mostrare le tecniche per realizzare un semplice gioco, documentandone ogni fase del ciclo di sviluppo del software (concettualizzazione, specifiche, progetto, realizzazione e valutazione). Nelle lezioni viene introdotta la storia dei videogames con i suoi generi più rappresentativi e sono illustrati i concetti di "motore" e game loop, delle architetture, dei moduli e del middleware; sono analizzati poi i principi matematici di base per la fisica in tempo reale, i metodi per rilevare le collisioni e gli algoritmi di pathfinding oltre che ad accenni sul mercato e sul marketing. L'esame di **Progettazione di videogiochi interattivi** tratta l'intelligenza artificiale applicata ad agenti, gli **NPC** con cui interagiamo durante le sessioni di gioco, siano essi i nemici contro cui combattiamo in Quake o gli alleati che ci affiancano in **Final Fantasy**. Questi corsi, in definitiva, permettono di affiancare agli esami più "istituzionali" delle novità per chi si affaccia nel mondo del lavoro, coniugando passione... e formazione!

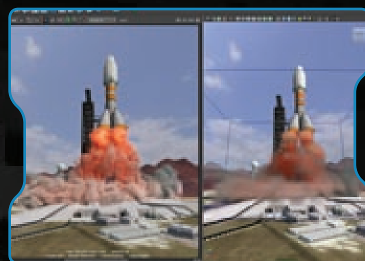




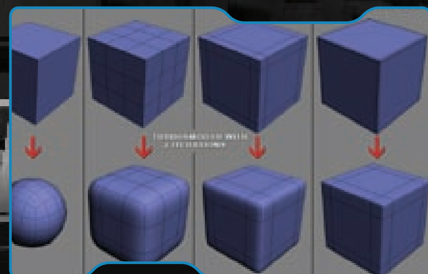






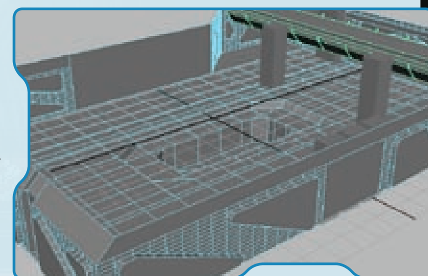
















I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

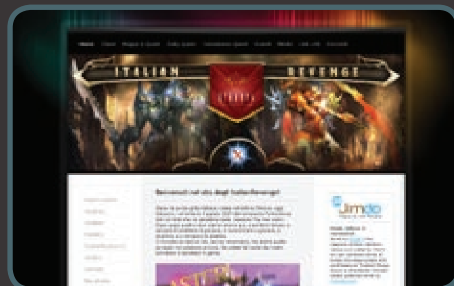


WWW.BLGAMES.ALTERVISTA.ORG

Blgames è il sito di Luigi Baglio, un giovane programmatore che ha realizzato un videogioco scaricabile gratuitamente da questo sito. Il titolo, chiamato **jSnake** è disponibile per **PC**, sui sistemi operativi: **Windows**, **MAC**, **Linux** e **Solaris**. Il sito è disponibile in italiano e inglese.

ITALIANREVENGE.JIMDO.COM

Italianrevenge è il sito ufficiale gilda omonima, creata nell'allora **2Moons**, oggi **Dekaron**, nel lontano 5 agosto 2007. Dopo quasi quattro anni i componenti sono ancora qui '*a perdere tempo, a cercare di smettere di giocare*'. Ci si può iscrivere scrivendo agli admin.



BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT



www.switchr.net

Switchr fornisce un'applicazione Web per convertiere tra loro differenti tipi di formati audio in modo gratuito. La conversione si effettua in tre semplici passaggi: **upload** del file, selezione del formato di interesse, inserimento di un indirizzo email e click sul pulsante d'avvio. Supporta tutti i principali formati riconosciuti.



www.digitalici.com

Digitalici vuole, con il suo gioco di parole 'Digi-Italici', salutare la virtualizzazione del popolo italiano, che in questo spumeggiante 2011 è alle porte di una nuova era. Digitalici vi intratterrà con argomenti a sfondo tecnologico utilizzando un occhio critico nelle sue riflessioni e un linguaggio semplice e chiaro nelle sue guide.



www.impattosonoro.it

Webzine musicale e culturale indipendente. **ImpattoSonoro.it** è un progetto totalmente No-Profit ideato, realizzato e auto-mantenuto dai fondatori e da tutti i collaboratori. Ogni informazione ivi contenuta è pubblicata gratuitamente: recensioni, interviste, reportage ed altro ancora. Uno spazio per appassionati... e non solo!



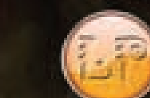
ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO



www.lowpoly.it

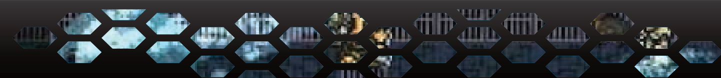
LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...







E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.



SUPER MARIO KART

UNA BUONA GUIDA SI RICONOSCE... DALLE BANANE!





RECENSIONE completa A cura di: **Marco 'Marco Gioletta' Gioletta**

Quando si pensa a Super Mario, forse il più famoso personaggio che il mondo dei videogiochi conosca, le prime cose che balzano alla mente sono miriadi di ostacoli, piattaforme da saltare, **Goomba** da spiaccicare e gusci di tartaruga da raccogliere e lanciare. Tuttavia, **Nintendo** ci ha abituati ad una serie incredibile di Spin-off e saghe alternative, che vedono il nostro simpatico e paffuto idraulico impegnato in intense partite di golf, tennis o calcio, senza contare i simpatici party games. C'è però una tra queste serie che più di ogni altra ha saputo fare breccia nei cuori dei videogiocatori di tutto il mondo, al punto da diventare uno dei titoli più famosi ed apprezzati dell'intero catalogo **Nintendo**. Sto parlando naturalmente di **Super Mario Kart**, il cui primo episodio apparve sul leggendario **Super Nintendo** nel 1992. Il gioco vede otto tra i più simpatici protagonisti del mondo di **Super Mario** (dai soliti **Mario** e **Luigi** fino a **Donkey Kong Junior** e **Bowser**, i principali antagonisti dei due idraulici) alle prese con una serie di frenetiche gare a bordo di Kart. Dal punto di vista grafico il gioco poteva vantare l'innovativo utilizzo del **Mode 7**, un **chip** che creava sul **2D** un rudimentale effetto di profondità e tridimensionalità, il che fece parecchia impressione sui fans, sebbene

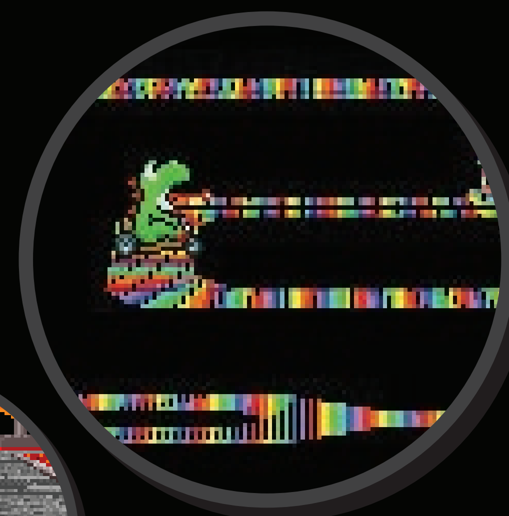




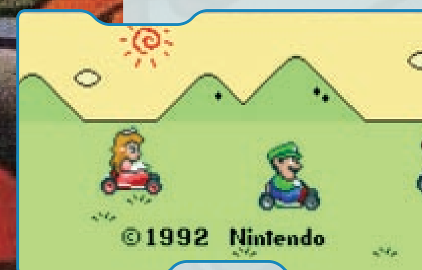






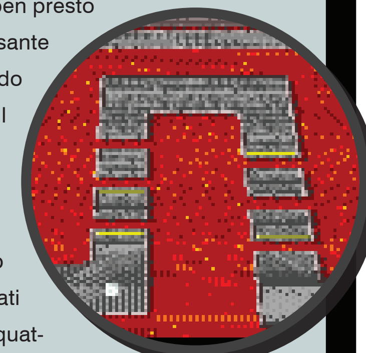






gli sfondi ed i personaggi non fossero realizzati in maniera impeccabile (nulla a che spartire, per esempio, con **Super Mario World**). Anche dal punto di vista del sonoro il gioco fece la sua bella figura, grazie ad una serie di motivetti molto graziosi e orecchiabili (degna di menzione la stupenda musica che accompagna il livello **Rainbow Road**). Ma ciò che sancì il successo di questo titolo fu la sua incredibile giocabilità. Il sistema di guida, sebbene un po' ostico all'inizio, una volta padroneggiato diventava estremamente appagante e, soprattutto, divertente e consentiva ad ogni pilota in erba di diventare ben presto in grado di superare ogni curva ed ostacolo. A rendere le gare ancora più interessante c'era la presenza di un gran numero di bonus, dai semplici gusci di tartaruga in grado di stordire l'avversario alla mitica stella, capace di rendere il nostro personaggio temporaneamente invincibile e super veloce. Questi elementi, assieme all'eccellente design dei livelli, rendevano ogni gara davvero appassionante e frenetica, assicurando tonnellate di divertimento ad ogni giro. Inoltre, il gioco era dotato di una varietà e di una longevità notevoli: i tracciati erano ben venti, quasi tutti estremamente ispirati, suddivisi in quattro diversi campionati (**Fungo**, **Fiore**, **Stella** e **Speciale**), che possono essere affrontati sia in singolo che giocando in due attraverso lo **split-screen**. Consiglio assolutamente a tutti quelli che non hanno mai avuto il piacere di giocarlo, di recuperarlo e farci qualche partita, soprattutto ora che il gioco è disponibile anche sulla **Virtual Console Wii** al prezzo di 800 **Wii Points**.















AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



INARTEMARCO



ERY85



DANIELA

TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO









DANCE DANCE REVOLUTION HOTTEST PARTY 3

IL WII INCONTRA LA MUSICA... PER LA TERZA VOLTA!


RECENSIONE completa

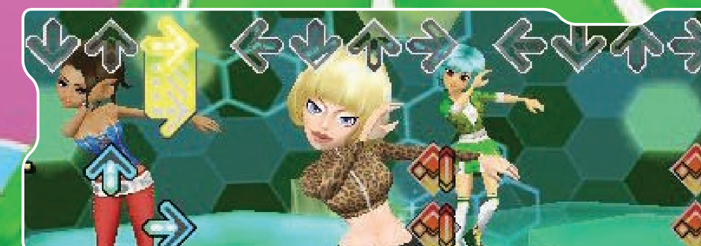
A cura dello staff di **GameStorm.it**

Uno dei giochi di danza più popolari della stagione, nella versione con Dance Mat (il tappetino che funge da controllo in-game), ritorna con una colonna sonora rinnovata, nuove modalità di gioco e nuovi livelli di difficoltà. **Dance Dance Revolution Hottest Party 3** come primo elemento presenta la completa compatibilità con la **Wii Balance Board**, migliorando l'interazione attraverso l'abilità fisica. La tracklist include numerosi brani che spaziano dal pop agli anni '80, da **Rihanna** e **Lady Gaga**, passando per band storiche come i **Duran Duran**: in tutto sono presenti circa sessanta brani, in modo da raggiungere un pubblico decisamente eterogeneo. Spazio ovviamente alle modalità multigiocatore, centro portante del titolo, ma non mancano extra come contenuti sbloccabili: procedendo nel gioco, infatti, si potranno sbloccare nuove ambientazioni, costumi e canzoni. Il livello di difficoltà è personalizzabile e sembrano disponibili otto differenti gradi, in modo da avvicinare al gioco anche coloro che non hanno dimestichezza con il genere. Sarà inoltre possibile customizzare il ballerino in gioco o importare il proprio **Mii**. Insomma, la musica sta per ricominciare!











Biennale Arte 2011

Press preview: 1st - 3rd June 2011, 10 am – 7 pm
Open to the public: 4th June - 27th November 2011, 10 am – 6 pm

la Biennale di Venezia
54. Esposizione Internazionale d'Arte
Eventi collaterali

1 Mobility & Memory
Artists: Edgar André Borrego Martins, James, Chu Cheok Son, Alice Kok, João Jorge Magalhães and Mafalda Vilaça Botelho
Organizer: The Macau Museum of Art, under the Civic and Municipal Affairs Bureau, P.R. China
Curator: Ng Fong Chao
Venue: Arsenale, Campo della Tana, Castello 2126/A, 30122 Venice
www.artmuseum.gov.mo

2 Frogtopia - Hongkornucopia
Artist: Kwok Mang-ho (a.k.a. Frog King)
Organizer: Hong Kong Arts Development Council
In association with: Hong Kong Fringe Club
Chief curator: Benny Chia
Curators: Tsang Tak-ping and Wong Shun-kit
Commissioner: Wong Ying-wai, Wilfred
Venue: Arsenale, Campo della Tana, Castello 2126, 30122 Venice
www.venicebiennale.hk

3 Days of Yi
Artist: Yi Zhou
Organizer: MOCA Shanghai, Museum of Contemporary Art in Shanghai
Curators: Achille Bonito Oliva, Chang Tsong-zung
Commissioner: Paolo De Grandis
Venue: Spiazzi, Arsenale (Campo San Martin), Castello 3865, 30122 Venice
www.yizhouvenicebiennale.org

4 Pino Pascali. Ritorno a Venezia / Puglia Arte Contemporanea
Pino Pascali: Pino Pascali, Claudio Abate, Luigi Ghirri, Domingo Milella
Pino Pascali Prize from 1997 to 2011: Achille Bonito Oliva, Giovanni Albanese, Marco Giusti, Studio Azzurro, Lida Abdul, Adrian Paci, Jan Fabre, Jake & Dinos Chapman, Bertozzi & Casoni
Apulia: a contemporary look: Cristina Bari, Stefano Cagol, Miki Carone, Daniela Corbascio, Claudio Cusatelli, Guillermina De Gennaro, Giulio De Mitri, Gao Brothers, Michele Giangrande, Iginio Iurilli, Giampiero Milella, Massimo Ruiu, Virginia Ryan, Francesco Schiavulli, Carlo Michele Schirinzi, Giuseppe Teofilo, Bill Viola
Organizer: Fondazione Museo Pino Pascali
Curators: Rosalba Branà, Giusy Caroppo
Venue: Palazzo Michiel dal Brusà, Strada Nova 4391/A, Cannaregio, 30121 Venice, 1st June - 1st August 2011
www.museopinopascali.it

5 Neoludica. Art is a Game | 2011 - 1966
Artists: Alessandra Rigano e Federico Castronuovo 'Serenata', Auriea Harvey e Michael Samyn 'Tale of Tales', Lorne Lanning e Sharry McKenna 'Oddworld', Paolo Della Corte, Marianna Santoni, Nino Mustica, Mikayel Ohanjanyan, Samuele Arcangioli, Massimo Giuntoli, Gabriella Parisi, Matteo Bittanti + IOCOSE, Marco Brambilla, Tonylight, Marco Cadioli, Mauro Ceolin, Damiano Colacito , Eva & Franco Mattes, Les Liens Invisibles, Molleindustria, Antonio Riello, Federico Solmi, Santa Ragione, Stefano Spera, Carlo Zanni , Miltos Manetas, Vjvisualoop, Tibe, Jan Vormann
Organizers: E-Ludo Lab, Musea
Curators: Debora Ferrari, Luca Traini, Andrea Ferrari, Ambra Bonaiuto, Salvatore Mica, Matteo Bittanti, Domenico Quaranta, Elena Di Raddo, Alessandra Coppa, Mauro Nicolini
Venues: Sala dei Laneri, Santa Croce 131, Venice, 1st June - 27th November
Centro Culturale Candiani, Venice-Mestre, 1st June - 31st October
www.neoludica.it

la Biennale di Venezia
54. Esposizione Internazionale d'Arte
Partecipazioni nazionali

6 ANDORRA
Beyond Vision
Artists: Helena Guàrdia Ribó, Francisco Sánchez Sánchez
Curators: Paolo De Grandis, Josep M. Ubach Bernada
Commissioner: Pedro de Sancristóval y Múrua
Venue: Chiesa di San Samuele, Campo San Samuele, 30124 Venice
www.artecommunications.com

Aplary. Destiny Drums
1st June - 30th November 2011, 10.00 am – 6.00 pm
Artists: Mykola Zhuravel, Vitaliy Ocheretyanyy
Organizer: A-House Gallery
Venue: Chiesa di San Stae, Campo San Stae, 30135 Venice

What Women Want (?)
1st June - 27th November 2011, 12.00 am – 7.00 pm
Artist: Flavio Lucchini
Curator: Alan Jones
Art direction: Gisella Borioli
Venue: Riva S. Biagio, Castello 2145, 30122 Venice

OPEN 14

14. International Exhibition of Sculptures and Installations

1st September – 2nd October 2011
Venice Lido, San Servolo Island
Curated by Paolo De Grandis



San Servolo Island

OPEN 14
Venice Lido